

POWER

Numero 3-4

Mukana
klubiutisia

PLAYER

SPECIAL

FESTER'S
QUEST

RAYANADU

PROBOTECTOR

DISNEY'S
DUCKTALES

MEGA MAN II

TIPS & TRICKS

Tässä numerossa annamme sekalaisia vihjeitä ja vinkkejä, jotka on koottu lukijoiltamme tulleista kysymyksistä:

Teenage Mutant Hero Turtles

Voit valita minkä tahansa kilpikonnaa, jolla haluat pelata. Voit myös vaihtaa kilpikonnaa pelin aikana.

Knight Rider

Salasanalla NSMRNQIUKRISD pääset suoraan Phoenix -automaahan ja sinulle jää yhdeksän henkeä.



Solomon's Key

Vaikella radalla 17 saat esiin myös toisen Tecmon pelisankarin. Et saa menettää yhtään henkeä tällä radalla. Löydät 8-tiilisen, 2-rivisen muurin, jonka oikealla puolella salamoit. Tuhota kaikkein ylimpänä oikealla oleva salama. Rakenna uusi tiili sen kohdan alle, jossa tuhottu salama oli. Asetu tämän tiilen päälle ja hyppää ylempänä olevaa tiiltä kohti 11 kertaa.

Metal Gear

Sinun ei tarvitse räjäyttää tietokonetta tai edes pelastaa Petrovichia selvittääksesi pelistä. Paina oikealle heti kun tulet sisään tietokonehuoneeseen, niin voitat koko pelin.

Robo Warriors

Tarkista saatko aloittaa korkealta ylhäällä tai matalalta alhaalla bonusradalla kun laskeudut alamaailmaan. Myöhemmin pelissä löydät samasta paikasta uuden käytävän. Saat tarvitta sitä, mikäli valo ei riitä.

Kid Icarus

Tässä muutama käyttökelpoinen koodi Kid Icarus:iin :

ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

Ghosts' Goblins

Voit valita haluamasi peliruudun seuraavalla koodilla: paina samanaikaisesti ristiohjainta oikealle ja B-nappia kolmesti, sitten ristiohjainta ylös ja B-nappia kolmesti, sen jälkeen ristiohjainta vasemmalle ja B-nappia kolmesti sekä viimeiseksi ristiohjainta alas ja B-nappia kolmesti. Paina tämän jälkeen aloitusnäppäintä (Start).

Gradius

Kun ammut kymmenen kivipäätä ja selviydyt viimeisistä vihollisaluksesta radalla 3, niin pääset oikeasemaan suoraan radalle 5.

Simon's Quest

Hyvä koodi: W676 2YB2 Z9♦0 0TNB

Gunsmoke

Tässä vihjeitä sille, joka haluaa valita parhaiten toimivan aseensa vihollisen johtajaa vastaan:

1. johtaja: Tavallinen ase
2. johtaja: Pommi (Smartbomb)
3. johtaja: Magnum
4. johtaja: Konekivääri (Machine Gun)
5. johtaja: Konekivääri (Machine Gun)



Track & Field

Tällä koodilla pääset viimeiselle kilpailupäivälle: T↓MRXMPHR

Rygar

Näin pääset kävelemään viimeisen radan muurien päälle: hyppää ilmaan, suunta vasemmalle. Nyt voit itse rakentaa radan. Mutta älä ikinä mene takaisin maahan - jätät nimittäin siihen paikkaan.

Rygar-peliin ei ole jatkokoodia.

Goonies II

Tällä koodilla saat kaiken: R4NY""QU!L

Double Dragon II

Tässä kaikki koodit, jotka tarvitset jatkaaksesi peliä, vaikka se loppuikin jo:

VAIHE	KÄSIOHJAIN	KOODI
1-6	1	ylös, oikealle, alas, vasemmalle, AB
7-9	2	AABB, alas, ylös, oikealle, vasemmalle

Super Mario Bros

Pelissä ei uintimaailmassa ole pirajikasveja, vaikka yleisesti niin luullaankin. Sen sijaan niitä kyllä on monessa muussa maailmassa.

Parahin klubilainen

Nyt on korkea aika varmistaa, että säästöpossut ovat pullollaan ja että olette muistaneet upouudet pelimme lahjatilausta tehdessänne. Joulukuun uutuudet ovat nimitäin entistä kiinnostavampia ja tasokkaampia: markkinoille ilmestyy sekä Ducktales (ensimmäinen Disney-peli) että Mega Man 2. Luulen, että vietätte suurimman osan joululomaanne näiden pelien merkeissä. Näiden pelien esittelyn löydätte tästä lehdestä, samoin kuin tammikuun 1991 uutuuksien, Faxanadun ja Probotectorin esittelyt.

Myös ensimmäiset Game Boyt ilmestyvät markkinoille aivan tuota pikaa. Esittelemme jatkuvasti myös uusia Game Boy -pelejä.

Olettehan myös huomanneet, että markkinoille on tullut Nintendojen oma puhdistus-sarja, Eliminator. Kannattaa kokeilla! Kaseteista tulee kuin uusia.

Nyt sitten vain kokeisiin lukemaan ja joulua odottamaan!

Hyvää vuodenvaihdetta kaikille toivottaen

Captain Nintendo

Haluaisin joko tytön tai pojan kirjeenvaihtokaveriksi. Olen 10-vuotias.

ERIK TAURIAINEN
PPA 1 Katos
93400 TAIVALKOSKI

10-vuotias Arttu haluaa kirjeenvaihtoon 8-10-vuotiaiden poikien kanssa. Hän harrastaa jalkapalloa ja jääkiekkoa; Nintendo-peleistä hänellä on Super Mario Bros. ja Ice-Hockey.

ARTTU SALONEN
Malmiintyöntie 3 D 15
01350 VANTAA

Moi sinä 9-11 -vuotias, joka omistaa Punch Out -pelin. Kirjoittele!

VILLE LAAKSO
Jousimiehentie 10 G 42
00740 HELSINKI

Haluaisin kirjeenvaihtoon 9-15 -vuotiaan tytön tai pojan kanssa. Tiedän jonkin verran pelivinkkejä.

SATU KOPPE
Rauduinen 1 F
21240 ASKAINEN

Haluun kirjeenvaihtoon 13-16 -vuotiaan pojan kanssa, jolla mahdollisesti on Goonies 2 -peli. Voisimme vaihtaa peli-ideoita.

MIIKA SALIN
Kustaa III p 13 B 14
65380 VAASA

Heikki (9v.) haluaa kirjeenvaihtoon 9-11 -vuotiaiden poikien kanssa ja hänen veljensä Henri 11-13 -vuotiaiden poikien kanssa.

HEIKKI ja HENRI LUOMA
Oulunsuunkuja 69
90230 OULU

KIRJEENVAIHTOPALSTA

Haluaisin kirjeenvaihtoon 13-15 -vuotiaiden poikien tai tyttöjen kanssa. Itse olen 13-vuotias; harrastan Super Marion ja Zeldan pelaamista, koiria ja tavaroiden keräilyä. Tarvitsen kipeästi vihjeitä Zelda I:seen. Ei muuta kuin kynät sauhuamaan ja kuoreen osoite:

JAANA MURSU
Lukkarintie
91980 LUMIJOKI

Moi! Haluan kirjeenvaihtoon 12-15 -vuotiaiden Nintendo-fanien kanssa. Olen itse 14v. Harrastan Nintendoja, jääkiekkoa ja muuta urheilua. Viidelle ekalle varma vastaus...ja kuva ois kiva.

MARKO KEISU
95660 KANTOMAANPÄÄ

Haluaisin kirjeenvaihtoon 6-12 -vuotiaiden poikien kanssa. Harrastan Nintendo-pelaamista.

JARI RISSANEN
Luistelijantie 1 L 33
70200 KUOPIO

Olen 8-vuotias tyttö ja haluaisin kirjeenvaihtokaverin. Tiedän paljon pelivinkkejä.

NINA SUIHKO
Haajasenkatu 12
53420 LAPPEENRANTA

Haluaisin kirjeenvaihtoon 8-13 -vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Voisin vaihtaa vinkkejä ja koodeja. Itse olen 10-vuotias.

JARNO MÄLKIÄ
Teräskatu 8 C 26
33720 TAMPERE

Haluaisin kirjeenvaihtoon 0-101 -vuotiaiden tyttöjen kanssa. Neljälle ensimmäiselle varma vastaus!

TARU PYNNÖNEN
Hiirakkotie 6 g 60
01200 VANTAA

MEGA MAN II



Tri Wily, nerokas mutta täysin hullu tiedemies ei anna minkään olla esteenä hänen täydellisessä planeetan valloituksensa jolloin hän voisi nauttia vallasta ja maailmanherruudesta. Hänen suunnitelmansa ensimmäiseen vaiheeseen kuuluu Mega Manin, tuon pienen hyväntekijähahmon, tuhoaminen.

Mutta... Mega Man, vapauden puolustaja ja hyvyiden ritari on jälleen ottanut asiakseen pysäyttää tämä pahuuden esikuva. Mutta ennekuin hän kohtaa tämän pelottavan professorin kahden kesken, on hänen selvitävä kahdeksasta eri vaiheesta, jossa häntä odottavat robotit, koneet ja vempheet - kaikkien tavoitteena on tuhota Mega Man.

Energia

Mega Manin on tarkkailtava sekä omaa että erikoisaseensa energiaa. Jokaisen vaiheen lopussa on hänen pidettävä silmällä myös Minipomon energiavaroja. Mega Man tankkaa energiaa kolmella eri tavalla: energiapillerit, energiakuulat ja energiakristallit toimivat Mega Manin energialähteinä. Energiapillereissä ja -kuulissa on vain pieni määrä energiaa, mutta kristallin avulla Mega Man voi täydentää koko energiavarastonsa yhdellä kerralla. Mega Man voi kantaa mukanaan näitä kristalleja kunnes hän tarvitsee niitä. Myös erikoisaseen energiavarastoa voi täydentää erityisten ase-energiapillereiden ja -kuulien avulla.

Mega Man 2 -pelissä on hieman erikoinen koodisysteemi. Tavallisten merkkien sijaan salasana koostuu matriisisysteemissä olevista kuplista. Tässä esimerkki:

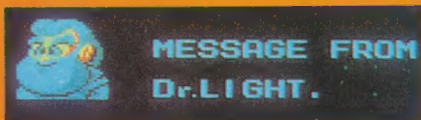
Luvut 1-5 vastaavat eri sarakkeita. Sarakkeita luetaan ylhäältä alas. Kirjaimet A-E vastaavat eri rivejä. Rivejä luetaan vasemmalta oikealle. Näistä muodostuvia asemia kutsutaan soluiksi. Ensimmäinen kupla löytyy siis solusta A1; riviltä ja sarakkeesta 1. Annamme jatkossakin Mega Man 2 -pelin koodit tässä muodossa.

	1	2	3	4	5
A	<input type="checkbox"/>				
B			<input type="checkbox"/>		
C					
D					
E				<input type="checkbox"/>	

Tosiasioita: Mega Man 2 on suosittu Mega Man -pelin jatko-osa. Myös tässä pelissä Mega Man joutuu kulkemaan vaarallisten alueiden läpi ennen kuin hän kohtaa ilkeän Tri Wilyn. Apunaan hänellä on useita erikoisaseita, joita hän saa kukistamalla kaikki eri Minipomot. Tämän pelin grafiikka on suuri ja selkeä.

Apuvälineet

Tri Valo (Dr Light), Mega Manin luoja, on keksinyt kolme uutta apuvälinettä tälle sinipukuiselle sankarille. Nämä Mega Man saa haltuunsa kun hän ensin voittaa Airmanin, Heatmanin ja Flashmanin.



Nousutasanne

Ensimmäinen vekotin auttaa Mega Mania nousemaan korkeuksiin. Kun ruudussa näkyy kolme vaihetta samanaikaisesti, voi Mega Man kiivetä odottamattoman korkealle.



Ennen Tri Wilyn kohtaamista on Mega Manin läpäistävä tohtorin kaikki kahdeksan mekaanista maailmaa. Jokaisesta kukistetusta Minipomosta Mega Man saa uuden aseensa. Minipomot voi tuhota vapaavalintaisessa järjestyksessä. Peli helpottuu, jos hän ensimmäiseksi tuhoaa Airmanin.

Seinien kiipeily -tasanne

Tämän vekottimen avulla Mega Man voi kiivetä seinäpitkin. Vekotin on erittäin käyttökelpoinen kapeissa käytävissä ja sen avulla pääsee paljon korkeammalle kuin nousutasanteella. Mutta vekotinta voi käyttää ainoastaan seinäin.



Suihkukelkka

Mega Man voi ajaa suihkukelkalle niin kauan kunnes kelkka osuu seinään tai sen energia loppuu. Tästä härvelistä on erityisen paljon hyötyä Heatmanin maailmassa.





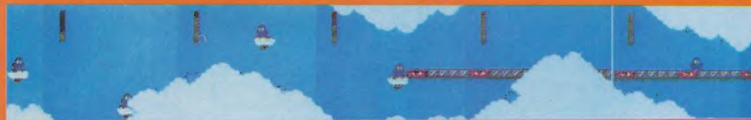
Emme tietenkään paljasta teille vielä näin esittelyvaiheessa kaikkia pelitasanteita, mutta näytämme kuitenkin ensimmäiset kaksi tasanetta, että saatte pelin alun luistamaan. Aloitamme Pääkallolinnan taivaan hallitsijasta, Airmanista (=Tuulimies). Kun voitat Airmanin, saat tuuliaseen.

Odot, kunnes sarvet painuvat sisään, ennen kuin hyppäät punaiselle ilmapäälle.



Valoherrat

Nämä salamoiden ritarit tuottavat Mega Manille ongelmia. Tuhoa heidät äkkiä ja hyppää heidän kuljetuspilvilleen päästäksesi eteneeseen kohti uusia haasteita.



Pyörremyrskyruhtinas

Pyörremyrskyruhtinaat luovat myrskyjä, joissa Mega Manin täytyy tarpoa, hypätä ja ampua muutama laukaus. Mutta varo, ettei tuuli vie sinua mukanaan!



Tuuliase

Tuuliaseen avulla Mega Man hävittää minimyrskyjä sisältävät pilvet. Saattaa olla jiieman hankalaa saada Airman luovuttamaan tuuliaseensa. Mutta jos Mega Man hyppää Airmanin laukaussarjojen yli ja ampuu, ennen kuin Airman on ehtinyt ladata aseensa uudelleen, aseensa haltuunotto onnistuu.

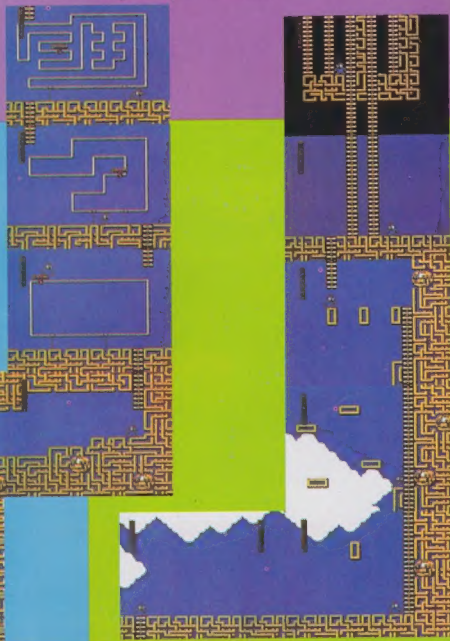




Airmanin jälkeen on aika kohdata Crashman (= Räjähdemies). Mikäli sankarimme kukistaa Crashmanin, saa hän haltuunsa Räjähdepommiaseen.

Liukuhihnapaniikki

Mega Manin täytyy opetella puolustautumaan, kun hän kulkee tällä liukuhihnalla. Perille päästyään on hänen hyppättävä tikkaille juuri oikealla hetkellä. Vihollinen ei jätä Mega Mania hetkeksikään rauhaan matkan aikana. Tällä radalla voit harjoitella pelin tulevia samntyyppisiä ratoja varten. Tulevaisuudessa yksikin väärä askel merkitsee varma tuhoa.



Kypärämarootti

Tämä rumilus hyökkää Mega Manin kimppuun vasta keskimmaisella tasanteella. Eikä tässä kaikki - Kypärämaroottia ei voi ampua, sillä sitä suojaa peltinen kilpi, oikea kunnan kypärä. Mutta Mega Man ei pienestä lannistu. Hyppää keskimmaiselle tasanteelle, ammu kunnan luotisade ja hyppää oikealle päästäksesi takaisin turvalliselle tasanteelle.

Vetoleikkurit

Varo! Nämä itsestäänvirittyvät pyörivät leikkurit yrittävät tehdä Mega Manista sankarivoileivän. Pidä itsesi poissa leikkurien lähetyviltä ettet muuttuisi leipäviipaleeksi.



Räjähdepommiase

Päihität Crashmanin pitämällä häneen tarpeeksi pitkän etäisyyden ja iskemällä juuri oikeaan aikaan. Taistelun voitettuasi saat Räjähdepommiaseen, jonka avulla voit räjäyttää tiettyjä seiniä ja inhottavia vihollisia.



CRASH MAN

Suihkukelkka

Suihkukelkalle pääset käsiksi sellaisiin esineisiin, jotka muuten olisivat ulottumattomissa. Kun käytät kelkkaa kuvan osoittamalla tavalla, pääset käsiksi ylimpään sijaitsevaan energiatankkiin ja lisäelämään.

Lisää energiaa!

Mega Man saa lisäenergiaa keräämällä osuman saaneiden sinikeltaisten peikkojen luovuttaman energian. Varmistu, että peikot ovat aivan punaisten ilmapäiden yläpuolella, kun ammut niitä. Luovutettu energia laskeutuu päiden päälle, eikä putoa maahan.

Nyt riittää!

Lopetamme Mega Manin eri pelitasojen esittelyn tällä erää. Neuvomme kuitenkin sinua kohtaamaan myös Metalliman (=Metallimies), Heatman (=Lämpömies) ja Bubbleman (=Kuplamies). Bubblemanin valtakunnassa tapaavat mm. tosi-ison kalan ja jättsammakon.

Toimituksen arvostelu:

Mega Man 2 on superhyvä peli. Grafiikka on hieno, juoni loistava. Tästä pelistä löydät jatkuvasti uusia haasteita. Tästä pelistä voi nauttia sekä vasta-alkaja että tositaiteuri. Hyvä ajanvietettä joululoman pimeiksi illoiksi.

Capcomin Mega Man 2 saa Nintendo-lehden arvostelijoilta täydet viisi Power-nyrkkiä. Tämän lisäksi Mega Man 2 -pelille jaetaan Mario-patsas. Vain aivan parhaimmat pelit saavat Mario-patsaan.



Vihjeitä

Käytä kolmea nousutasannetta Tri Wilyn maailman ensimmäisessä osassa. Näiden avulla pääset muuten tavoittamattomissa oleviin paikkoihin.

Kun Mega Maniin osuu, tulee hänestä hetkeksi haavoittumaton. Käytä tätä hyväksesi hyökkäessäsi vaikeiden vihollisten kimppuun.

Mega Man 2 -peliä on helpompia pelata, jos vaihdat tavalliset peliohjaimet oikeaan joystickiin (esim. Zinger).

PROBOTECTOR

TM



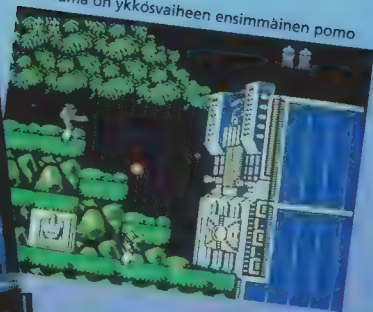
Vuonna 2631 mystinen meteori laskeutui Galaga-saarelle, joka sijaitsee aivan Uuden Seelannin rannikon läheisyydessä. Avaruusoliot ottivat nopeasti ensimmäisen askeleen kohti maailman herruutta. Kahden vuoden tuotekehittelyn tuloksena onnistuivat elonjääneet maapallon asukkaat kehittämään niin hyvän robotin, että se pystyy tuhoamaan avaruusolioiden valiojoukot, Punaiset Haukat.

Ajoita liikkeesi oikein, niin pääset tästä ohi



Neljä "silmaa" ampuvat tulirenkaita sinua kohti

Tämä on ykkösvaiheen ensimmäinen pomo



Robotiedot:

Pelin nimi: Probotector
Julkaisija: Konami
Julkaisupäivämäärä: tammikuu 1991
Pelityyppi: Seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1 tai 2 samanaikaisesti
Jatkomahdollisuus: Ei
Salasana: Ei

Perusasiat

Alussa sinun on päästävä eteenpäin jatkuvasti ampuen liikkuvassa maisemassa. Tunkeudu avaruusolioiden tukikohtiin ja ammu kaikkea liikkuvaa. Mahtavaa mäiskettä siis! Hyvä kahdenpelattava peli.

Toimituksen arvostelut



On hienoa, että jälleen julkaistaan peli, jota kaksi pelaajaa voi pelata samanaikaisesti. Peli onkin hauskempi kahdella pelaajalla kuin yksin pelattaessa. Vaikka pelissä ei olekaan paljoa uutta ja mullistavaa, on siinä paljon pieniä hienouksia. Vauhtia riittää ja ammuksia kuluu! Tämä on ampumisesta ja seikkailuista pitävien toivepeli!

Probotector saa lehden toimitukselta 3 Power-hanskaa.

Näyttää hieman monimutkaiselta



Jos selviydyt koko kolmannen vaiheen läpi, pääset tämän kauhean hirivön luo



Disney's DUCK TALES

Roope-setä on maailman tunnetuin monimiljonääri. Yhdessä veljenpoikiensa Tupun, Hupun ja Lupun ja taloudenhoitajan siskortytär Ankin kanssa hän lähtee metsästämään viittä kadonnutta aarretta. Matkalla hän käy Amazonin viidakoissa, Himalajan lumisilla vuorilla, Transsylvanian kummitustaloissa ja jopa kuussa! Auta Roope-setää ja "pentuja" löytämään aarteet!



Perusasiat

Sinun pitää Roope-setänä juosta, hyppiä ja kiivetä eri maailmoissa. Matkallasi keräät aarteita, jotka viet kontrollihuoneeseen saadaksesi pisteitä. Sinulla on apunasi veljenpojat ja muita Duck Tales -sarjasta tuttuja hahmoja.



Anki

Pelitekniikka

Aluksi sinusta voi tuntua vaikealta liikutella Roope-setää, mutta tottuessasi huomaat, että häntä onkin helpompi liikuttaa kuin monia muiden pelien sankareita. Roope hyppää kahdella eri tavalla ja liikkuu tämän lisäksi myös ilmassa ollessaan. Avaat aarrearkut ja muut esineet Roope-setän kepin avulla. Pelissä on myös kolme eri vaikeusastetta.



Bubba Anka

Roope-setä

Pogo-hyppy

Tehdäksesi erikoisen Pogo-hyppyn täytyy sinun ensin painaa A-nappia päästäksesi ilmaan. Paina B-nappia kun vielä olet ilmassa. Nyt Roope-setä hyppii kepillään eteenpäin ja murskaa kaiken tiellään olevan, kunnes päästät otteesi B-napista tai kohtaat jonkin vaaran.

Anka-tosiasiat:

Pelin nimi: Duck Tales
Julkaisija: Capcom
Julkaisupäivämäärä: joulukuu 1990
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkomahtollisuus: Ei
Salasana: Ei

Roopen apurit

Tupu, Hupu, Lupu ja Anki neuvovat sinua koko seikkailun ajan. Roope-setä saa Bubba Ankalta arvokkaan aarteen matkan varrella.

Roope-sedän taloudenhoitaja, Matilda, tekee hyvää ruokaa.

Jos löydät kaukosäätimen, kutsut apuun robottiinkan.

Mara MacVaaku vie sinut takaisin kontrollihuoneeseen onnistuneen aarteensintään jälkeen. Hän auttaa sinua silloin tällöin myös seikkailusi aikana.

Mara MacVaaku



Karhukopla



Tupu, Hupu ja Lupu



Ankkaalinnassa sijaitseva kontrollihuone. Tähän huoneeseen viet kaikki keräämäsi aarteet.

Maailmat

Ikivanhat Inkojen rauniot Amazonin viidakoissa: tavoitteesi on löytää Inkakuninkaan valtioka.

Transsylvania: Täällä kummittelee. Täällä voit myös kohdata Roope-sedän pahimman vihollisen, Milla Magian. Kuuntele Tupun antamia ohjeita, niin löydät kolikon, joka on peräisin kadonneesta maailmasta.

Afrikkalaiset kaivokset: Jotta pääsisit tästä sisään täytyy Roopeen löytää tiirikka erästä toisesta maailmasta. Roope etsii suurta, maan uumenissa muodostunutta timanttia.

Himalaja: Varo lumijäniksiä ja vuoripukkeja. Lumi on syvää ja jää viettää. Etsi Dzhangis Khanin kruunu.

Kuu: Kun olet löytänyt kauko-ohjaimen, ja kutsut apuun robottiinkan, auttaa hän sinua etsimään vihreää juustoa.

Lopputaistelu: Kun olet löytänyt kaikki aarteet, on aika kohdata viimeinen vihollinen. Emme kuitenkaan tässä esitele häntä sen tarkemmin.



Transsylvania ei suinkaan kuulu maailman mukavimpiin lomanviettopaikkoihin. Mutta eihän Roope-setä tullutkaan tänne lomaillemaan! Jossain täällä on kadonneesta maailmasta peräisin oleva kolikko. Ja Roopen on saatava se!

Kyykkyy!



Ääääkkk!
Kummitus!

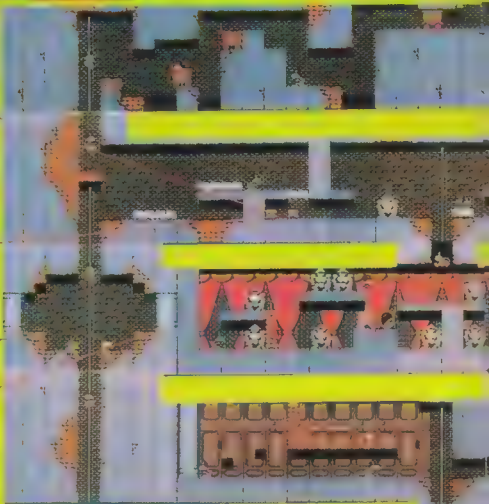
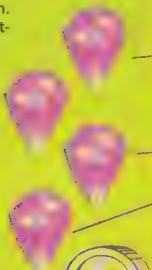


Muumioanka

Heilauta keppiä, niin saat muumioan-
kan kiedottua sen omaan ketjuun.

Varo hautakiveä

Et voi tuhota niitä
haamuja, jotka il-
mestyvät, kun olet
tuhonnut arkun.
Parasta siis vält-
tää niitä.



START ▶



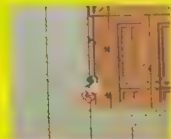
Kuvitteelliset seinät

Kaikki seinät eivät Transsylvaniassa
ole oikeita. Parasta yrittää mennä
kaikkien läpi.



Haarniskan sisältä voit löytää kakun

Löytämäsi haarniskaa kahdesti kepilläsi. Saa-
tat löytää kakun sen sisältä.



Pelasta Tupu

Tupu on Karhukoplan vankina. Löy kepillä tynny-
riä, joka lähtee liikkeelle iskun voimasta ja murs-
kaa inhottavan Karhukoplan jäsenen. Tupu ker-
too sinulle salaisuuden kun olet pelastanut hänet.



Valepelit

Transylvanian kaikki peilit ovat valepeilejä, joiden takaa pääset linnan eri osiin. Nämä salakäytävät saattavat olla hyödyllisiä. Huom! Peilit toimivat vain yhteen suuntaan.

Valekäytävä

Lähtö → Tulo

B → E
C → F
G → A
D → H

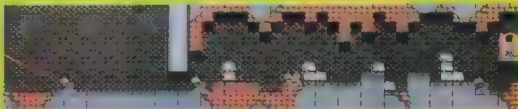
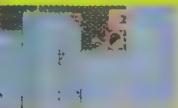


Käytä peilin D salakäytävää päästäksesi nopeammin Transylvani-
an loppuun.



Tamahan on valepeili!
Mihinköhan takana oleva
käytävä johtaa?

Vartijan huone



Lisähenkiä

Roopella on kolme henkeä. Pelistä löy-
tyy näiden lisäksi vielä kaksi. Täältä
löydät yhden niistä.



Tavarat ja bonusineet

Timanteista saat rahaa. Pienen timantin arvo on \$ 2.000 ja suuren \$ 10.000 .

Punaisesta timantista saat \$ 50.000 .Taikakolikko tekee Roopeen hetkeksi näkymättömäksi.

Jäätelöpikarista saat takaisin yhden osan menetetyistä voimastasi. Jos löydät kakun, saat takaisin kaiken menettämäsi voiman.



Huuuuiiitii! Roope hyppää korkealle ollakseen vanha anka.

Kaksi piilossa olevaa aarretta

Saatat löytää kultaista sormuksen jostain afrikkalaisista kaivoksista. Sen arvo on miljoona dollaria. Kuussa on kultalaatta, jonka arvo on myös miljoona dollaria.



Maan uumenissa ollut suuri timantti



Kadonneesta maailmasta peräisin oleva kolikko



Inkakunikaan valttikka



Toimituksen arvostelu



Tässä on toimituksen uusi suosikkipeli. Ennen pelasimme vain Bubble Bobblea, mutta nyt toimitus istuu ruutuun liimautuneena Roope-sedän aarteensintää pelaamassa. Tässä pelissä on loistava grafiikka ja mainio pelikosketus. Peli tuottaa iloa myös nuorimmille pelaajille ja vasta-alkajille; parhaimmilla Power Playereilla ei liene vaikeuksia läpäistä peliä.

Capcomin tekemä Duck Tales saa toimitukselta 5 Power-hanskaa. Tämän lisäksi myös Duck Tales -peli, kuten Mega Man 2, saa Nintendo-lehden ikioman Mario-patsaan.





RAXANADU

Suuri Maailmanpuu on aina suojellut kotikylääne pa-
huudelta ja taannut asukkaiden vedensaannin. Nyt kui-
tenkin Alamaailman Paha uhkaa hävittää sekä Maailman-
puun että Eolis-kylänne. Elintärkeä Jokisuihkulähe on jo
kuivunut ja Alamaailman kauheat kääpiöt käyvät varkais-
sa ja painostavat kansaasi.



Tule tapaa-
maan minua
ensin



On hyvä osa-
ta taikoa!

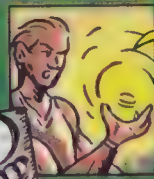


Opetan sinut
tappelemaan!

Tunnen itseni
jo vahvemmaksi.
Olen melkein
valmis lähtemään
matkaan!



Osta ensin aseita ja taika-
esineitä. Osta loppurahoilla
mahdollisimman monta pa-
rantavaa punaista
uutepulloa.

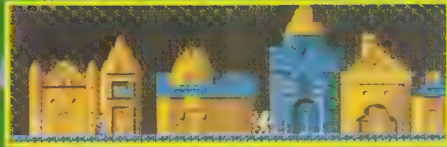


Älä pelkää, että
rahasi loppuvat.
Saat lisää kolikoi-
ta jokaisesta
tuhoamastasi vi-
hollisesta.





Pääset Apoluneen vain, jos olet ostanut Eoliksesta tikarin. Apolunessa on, kuten Eoliksessa,kin, kauppoja, sairaala ja useita kapakoita, joissa voit keskustella paikallisen väestön kanssa. Kylässä on myös hirviöitä pullollaan oleva torni; sinun täytyy voittaa nämä hirviöt. Onnistuaksesi sinulla on oltava suuri tuplahakku.

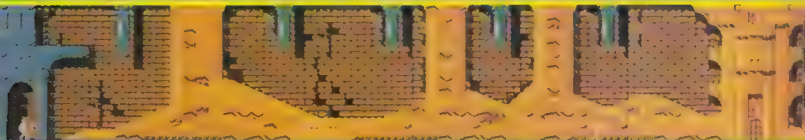


ASEET

Tikari



Jättiterä



Pelin idea

Faxanadu on uusi Nintendon roolipeli, jossa sinä olet juuri matkaltaan palannut nuori sankari, joka saa kuninkaalta tehtäväksi pelastaa Maailmanpuu Pahalta ja hänen apureiltaan.

Seikkailutiedot

Pelin nimi: Faxanadu
Julkaisija: Nintendo
Julkaisupvm: tammi 91
Pelityyppi: seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: on
Salasana: on



Muista aina pukea päällesi ostamasi tavarat. Muuten ei esineistä ole mitään hyötyä.



Kuivattu liha lisää nopeasti voimiasi.



Tässä on sinun mahdollisuutesi suurentaa elinvoimiasi maksimiksi.

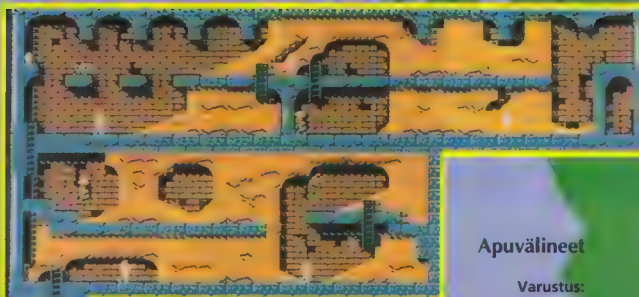


Tarvitset sekä J-avaimen että tuplahakun päästäksesi Apolunen kylän läpi. Saat ostaa J-avaimen kylän lukkosepältä; se maksaa 140 kultarahaa. Kulje pimeiden käytävien läpi ja tuhoa kaikki viholliset, niin saat tuplahakun.

Leveä miekka



Pohikäärmemiekka



Apuvälineet

Varustus:

Pieni kilpi

Suuri kilpi

Taikakilpi

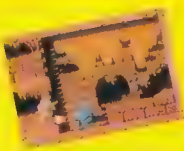
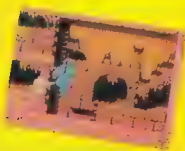
Kypärä

Nahkavarustus

Nahkapäälysteinen panssaripaita

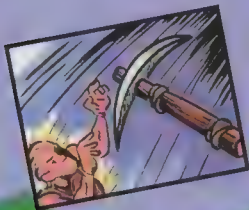
Täydellinen kehonsuoja

Muista tuhota kaikki näkyvissä olevat viholliset ennenkuin kiipeät tikkailla.



Minipomo

Seiso turvassa tässä samalla kuin heilautat miekkaasi. Odota kärsivällisesti, niin saat tuplahakun käsiisi.



Meidän kyläläisten mielestä on hauskaa juuruta. Älä unohda kysyä neuvoja meiltä.

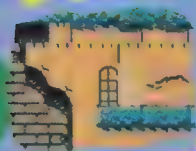


The Tower of Fortress

Tässä on The Tower of Fortressin kartta. Tarvitset monta punaista parantavaa uuteppuloo, jotta selviydyt hengissä.

Mene ensin pisteeseen A saadaksesi eliksiirin. Vie eliksiiri pisteessä B olevan vanhan miehen luo; hän luo lähteen sinulle uudelleen. Lopuksi saat Jokeriavaimen pisteestä C.

Saatat toivoa, ettei sinun tarvitsisi mennä The Tower of Fortressiin...



...mutta sinun on tutkittava paikka läpikotaisin, ennen kuin saat jatkaa seikkailuasi.

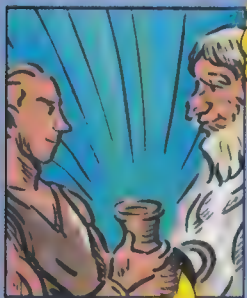


A Sinä selviydyt

Aavekäärme on paljon vaarallisemman näköinen kuin mitä se itse asiassa on. Seiso vasemmalla tasanteella ja käytä Leveää miekkaasi - Aavekäärme tuhouuu kuudella osumalla.

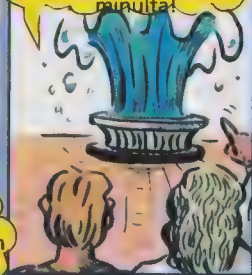


B Anna eliksiiri vanhalle miehelle!



Minä panin henkeni
alttiiksi tämän eliksiirin
vuoksi.

Kiitos! Tarvitsisin eliksiiriä, jotta voisin luoda lähteen uudelleen. Annan mielelläni lisätietoja, jos vain kysyt minulta!



C Ota Jokeriavain paluumatkallasi!

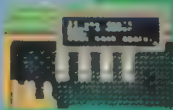
Pisteen C kohdalla on talo, jossa asuu guru. Vieraile hänen luonaan paluumatkallasi. Hän antaa sinulle avaimen, jonka avulla avaat oven C.



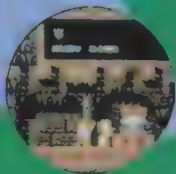
Tuhoa ilkeä Lepakkohiiri viö



Tällä gurulla on paljon tietoa. Kysy häneltä neuvoja uudelleen ja uudelleen!



Kysy Jokeriavainta gurutta



Vinkkejä

Jos tuhoat kaikki viholliset, saatat saada erilaisia erikoisesineitä bonuksina.

Ota avain esiin oven C kohdalla. Käytä sitä päästäksesi elinvoimaa antavan Koskivesisuihkun yläpuolella olevalle ovelle.

Forepaw kylä

Vaikka oletkin vasta aivan pitkän seikkailusi alussa, yrittävät Paha ja hänen ilkeät kääpiönsä kaikkiin tavoin vaikeuttaa pääsyäsi eteenpäin. Mitä syvemmälle Suuren Maailmanpuun mysteerissä pääset, sitä enemmän tarvitset kyläläisten antamia

johtolankoja ja neuvoja. Nyt sinun täytyy herättää elinvoimaa antava Jokisuihkulähde uudelleen henkiin. Tämä on todella vaikea tehtävä jopa kokeneellekin seikkailijalle.

A Lennä siipikien avulla

Siipikien avulla pääset lentämään pisteeseen A tapaamaan vanhaa miestä. Hän luo uudelleen ensimmäisen lähteen.

Kulje sen jälkeen ovesta B ja heräta henkiin toinen lähde eliksiirin avulla. Saat gurulta Jokeriavaimen.

Nyt voit avata oven C ja luoda uudelleen kolmannen lähteen. Palkinnoksi saat rubiinisormuksen.

Kun nyt olet avannut kaikki kolme lähdetä uudelleen, alkaa elinvoimaa antava Jokisuihkulähde jälleen virrata, ja sinä pääset jatkamaan seikkailuasi.

B Ovi B vie Tower of Fortressiin

C Ota rubiinisormuks

Toimituksen arvostelu



Faxanadu on hieno peli, ja se sopii erityisesti kaikille, jotka pitävät Castlevania 2 - Simon's Quest, The Legend of Zelda sekä Zelda 2 - The Adventure of Link -peleistä. Tässäkin pelissä on jännittäviä, pelottavia vaaroja, taikaa ja pahansuopia vihollisia. Faxanadu on hieno alku uudelle Nintendo-vuodelle!

Nintendon oma Faxanadu saa lehden toimitukselta 4 Powerhanskaa.

Nyt varmasti luulet, että tiedät, mitä Faxanadussa tapahtuu. Erehdyt! Jokisuihkulähteen uudelleen luominen on vain ensimmäinen kaikista niistä vaikeista ja jännittävistä tehtävistä, jotka sinua tässä seikkailussa odottavat.

FESTER'S QUEST

SPECIAL



Vihdoinkin esittelemme teille Fester's Quest -spesiaalini - Fester's Questhän on peli, jota ei ehkä ole aivan helppoa selvittää ilman apua.

Fester-setä asuu Addamsin perheen luona suuressa huvilassa hieman pienen kaupungin ulkopuolella. Eräänä yönä kaupunkiin ilmestyy UFO - Mamahan on aina varoittanut tästä - ja ottaa kaikki kaupungin asukkaat panttivangeikseen. He eivät kuitenkaan pysty vangitsemaan Festeriä, joka tapansa mukaisesti paistattelee kuunvalossa hieman talosta sivussa olevassa aurinkotuolissaan. Festerin tehtävänä on pelastaa kaupunki ja sen asukkaat.

Pelin perustekniikat

1. Ammu samalla kuin etenet. Uusia vihollisia näyttäytyy samanaikaisesti, kun etenet pelissä. Jos ammut jatkuvasti, niin osut heihin jo ennen kuin he ehtivät näyttäytyä ruudussa.



2. Osa punaisista symboleista saattaa vaikuttaa Festeriin kielteisesti. Hänen aseensa teho saattaa pienentyä tai sitten hänen kykynsä kantaa monia tavaroita saattaa huweta. Harkitse siis tarkkaan, mitkä punaiset esineet poimit mukaasi. Punaisia kolikoita on kuitenkin hyvä kerätä.

3. Pidä jatkuvasti silmällä elinvoimamittariasi. Taistelun tiimelyksessä elinvoimasi saattaa nimittäin laskea kriittiseen pisteeseen ilman, että edes huomaat sitä. Kun elinvoimasi laskee liian alas, on aika syödä nakki tai juoda ravitsevaa juomautetta, jota The Thing myy. Osta kuitenkin ensin nakki; se on huomattavasti halvempi.



4. Kapeissa väylissä on erittäin tärkeää valita oikea seisomapaikka. Jos seisot väärässä paikassa, eivät luotisi lennä niin pitkälle kuin ne pystyisivät. Tässä saattaa olla avain onnistumiseen ja epäonnistumiseen.



5. Älä mene liian lähelle vihollista. Luotisi nimittäin saattavat silloin kiertää vihollisen, joka taas mahdollistaa vihollisen päällehyökkäyksen. Älä anna minkään läpäistä luotisadettasi.



6. Perheenjäsenillä on esineitä, joita tarvitset selviytyäksesi jokaisen radan päälliköistä. Vieraille perheenjäsenten luona niin usein kuin haluat rakentaaksesi itsellesi hyvän varaston tarpeellisia esineitä.



7. Taistelussa päällikköä vastaan menetät suurimman osan hallussasi olevista esineistä. Tämä ei haittaa, koska tavaroita ei tarvita pelin loppuun pääsemiseksi tai muuhun vastaavaan.



Kaupunki

Tässä on kaupungin kartta. Numerot osoittavat sinulle kaikki paikat, joissa sinun on syytä käydä sekä käyntijärjestyksen. Yritä löytää kaikki ne paikat, joista saat kerättyä lisää voimia kulkemalla edestakaisin paikkojen välillä, kuten esimerkiksi ensimmäinen katu pohjois-eteläsuunnassa.

Pysy

Festerin kummallinen pysy ampuu pelkästään eteenpäin kun se on heikoimmillaan tai vahvimmillaan. Siinä välissä pysy ampuu mitä kummallisimmissa kulmissa. Opettele pysyyn käyttäytyminen ennen kuin lähdet ampumaan sillä vihollisia, jos sinulla ei ole maksimivoimia.



Voit kerätä sekä punaisia että sinisiä symboleita pysyessäsi varten. Siniset antavat pysyillesi lisävoimaa, kun taas punaiset vähentävät voimia. Jos vahingossa otat punaisen symbolin, niin on parasta hankkia myös sininen, ennen kuin jatkat matkaasi. Koskaan et voi tietää, kenet tapaavat matkallaasi...



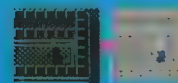
Avaimet ja hehkulamput

Avaimilla pääset taloihin sisään. Voit käydä taloissa sisällä niin usein kuin haluat, mutta sinulla täytyy olla uusi avain mukana joka kerralla.



Tulkoon valo!

Muista, etteivät lamput toimi portailla seistessäsi. Siirry pois portaita kosta ja paina A-nappia, niin Fester näkee taas.



Vartija vahtii kaikkia käytäviä

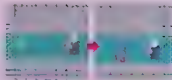
Kun näet vartijan, on sinun hyökättävä heti. Jos käännyt ja juokset pakoon, hän ampuu sinua selkään.



Voit ampua joitakin vihollisia vain silloin, kun ne hipaisevat maata. Yritä ajoittaa ampumisesi niin, että luodit osuvat vihollisen juuri oikeaan aikaan.

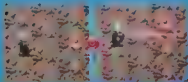
Limat

Yököttävät Limaset jakautuvat, kun ammut niitä. Mikäli aseesi teho ei ole riittävän hyvä, joudut hyvin äkkiä pulaan niiden kanssa.



Piiskan paikka

Tässä vaiheessa piiska on parempi ase kuin pyssy. Mutta pidä molemmat aseet ladattuina. Et ikinä voi tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu!



Seinänsyöjät

Edes seinät tai muurit eivät voi pysäyttää näitä nälkäisiä tuholaisia. Ammu ensin ja kysy sitten.



1

TNT (eräänlainen ruuti) on hyvin käyttökelpoista. Saat vähän TNT:tä Puglylta. Käytä ruutia niihin vihollisiin, jotka tulevat hieman liian lähelle. Aseta ruuti taaksesi niin, että viholliset kiipeävät sen päälle. PUMMI!



2

Wednesdaylta saat ainetta, joka mahdollistaa liikkumiseni vaikka hyttyset purisivatkin sinua.



3

Numero kolmen kohdalla on aika mennä maan alle. Täällä kannattaa pitää pyssy kuumaana. Olet kai ladannut sen kunnolla?

4

Numero neljän kohdalla palaat takaisin maan pinnalle.



5

Täältä löydät The Thingin, jolta saat ravitsevaa juomautetta. Älä käytä uutetta ennen kuin sinulla on vain yksi ruuti jäljellä elämänmittarisasi. Uutteesta kannattaa ottaa kaikki ilo irti.



Viemäriverkosto

Tässä on alemman maailman kartta. Numerot ovat tarkalleen samoissa paikoissa kuin kaupunkikartassakin. Käytä numeroita apuna, kun haluat tietää, mitä yläpuolellasi on.

- 6** Voi olla hyvä kerätä hieman ylimääräistä elinvoimaa, ennenkuin kohtaat ensimmäisen päällikön, McWimpien. Mene sokkeloon numeron kuusi kohdalla ja kulje aivan vasempaan alanurkkaan. Kävele seinää päin, niin saat elinvoimamittarisi yhden ruudun lisää. Tämä ruutu saattaa ratkaista, voitatko vai häviätkö taistelusi McWimpieta vastaan...



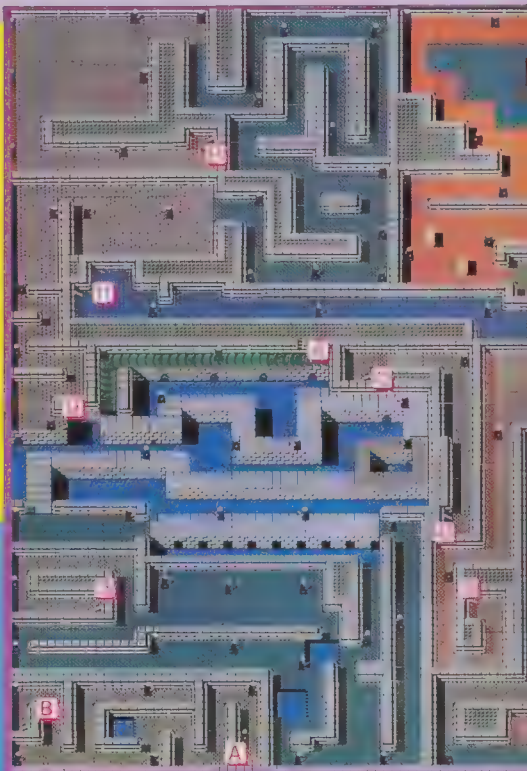
- 7** Tässä The Thing antaa sinulle näkymättömyysuutetta ennenkuin kohtaat McWimpien. Käytä uutetta lähitaistelussa.



- 8** Mene maan alle tästä

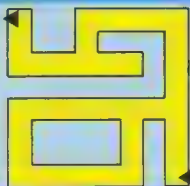
- 9** Tästä pääset takaisin maan pinnalle.

- 10** McWimpie odottaa sinua sokkelon luona. Käytä näkymättömyysuutetta ja hyökkää läheitä niin kauan kun olet näkymätön.



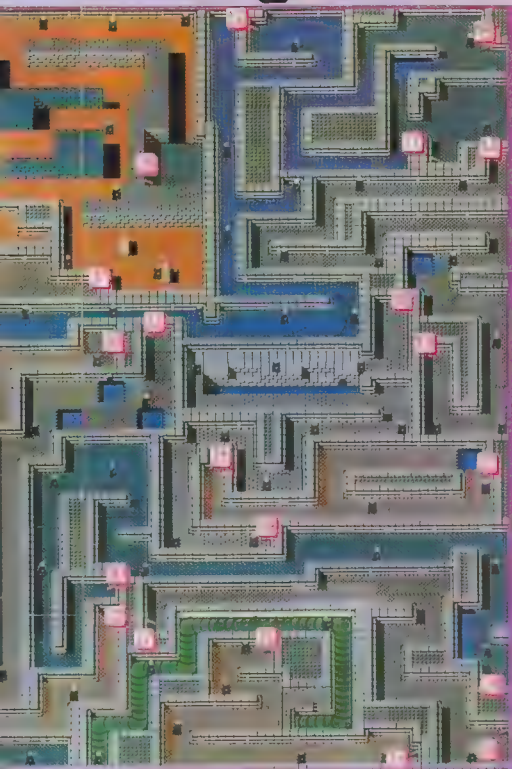
- 11** Jos päihitit McWimpien, pääset tästä vieläkin alemmas.

- 12** Mutta tässä mennäänkin taas ylöspäin kovaa vauhtia. Pitkällä pohjois-eteläsuuntaisella kadulla numeroiden 12 ja 13 välissä ei ole paljoakaan mielenkiintoista, paitsi aivan kadun toisessa päässä sijaitseva nakkikioski.

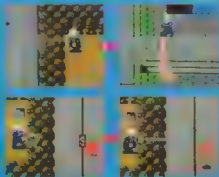


- 13 Alas taas
14 Ja takaisin ylös!

- 16 Alas
17 Ja ylös
18 Alas



- 15 Morticialta saat piiskan, ase-
n, jota tarvitset tulevaisuudessa. Keräämäsi piiska-
symboolit eivät ole minkään
arvoisia. Sinun on aloitettava
piiskavoiman kerääminen
alusta.

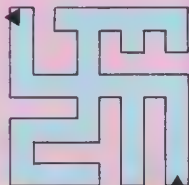


Piiska on hyvin käyttökelpoinen. Sen avulla yletyt sellaisiin symboleihin, jotka ovat hieman kauempana. Piiskalla

voit myös lyödä seinän toisella puolella olevia Seinänsyöjiä Piiska läpäisee nimittäin sekä seinät että pusikot.

- 19 Ja taas ylös, aivan kuten tavallisessa elämässäkin.

- 20 Tuplapiiskan omistavan Hirviöpäällikkö Xybarin tapaminen. Kukatit Xybarin samalla tavalla kuin McWimpienkin. Hyökkää, kun olet näkymätön. Tällä kertaa käytät piiskaa.



- 21 Alas
22 Ylös
23 Tässä saat erittäin käyttökelpoisia ohjuksia The Thingilta. Säästä ne toistaiseksi.



Ohjusten käyttöohjeet

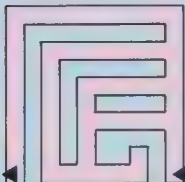
Paina A-nappia sen jälkeen kun olet aktivoitunut ohjukset, niin näet mihin kohteeseen ne osuvat. Siirrä maalialuetta kunnes se on haluamassasi paikassa ja paina sen jälkeen B-nappia ohjusten laukaisemiseksi.



24 Taas alas

25 Taas ylös

26 Tässä asuu Herra Thunderblade. Hän näyttää voittamattomalta, muttei kuitenkaan ole. Käytät hyväksesi näkymättömyyttä ja ohjuksia.



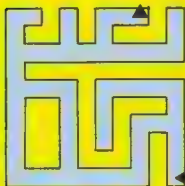
27 Kohti alatasoa!

28 Takaisin pinnalle

29 Alas

30 Ylös

31 Troy-Hävittäjä. Nyt tilanteesi vaikeutuu. Troylla on nimittäin kilpi puolustautumista varten. Kilpi on vahingoittumaton. Oikea tapa päästä Troyn lähelle on laukaista muutama hyvänsuunnattu ohjus. Jos olet näkymätön, voit seistä Troyn oikealla puolella ja ampua pyssylläsi heti, kun hän raottaa kilpeään.



32 Alas

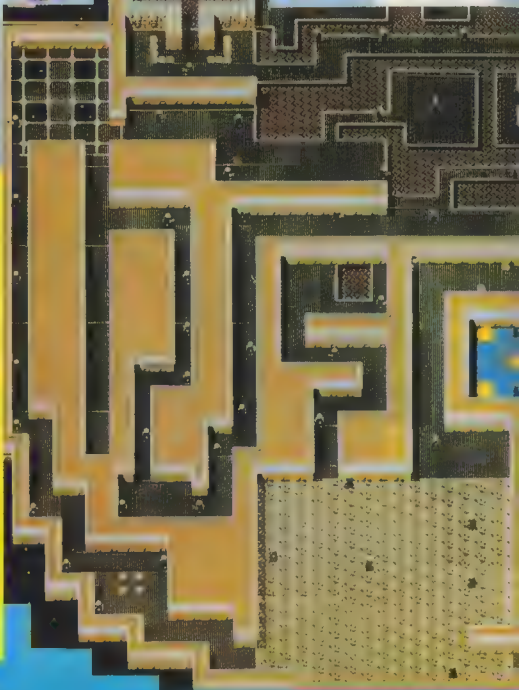
33 Ylöspäin. Nyt on tärkeää, että tarkkailet askeliasi. Pisteiden 33 ja 34 välissä on nimittäin jopa kolme erittäin käyttökelpoista esinettä. Etsi salaiset sisäänkäynnit.

34 Vihdoinkin kotona, vai? Voi olla vaikeaa päästä talon etupuolelle. Jos löydät talon vasemmalla puolella olevan salakäytävän, onnistut. Talossa tapaat koko perheen ja saat jälleen lisäruudun elinvoimamittarisi. Nyt lopputaistelu voi alkaa!

35 Mama antaa sinulle Hajuttimen. Hajuttimen avulla voit soittaa hovimestari Lurkin apuusi kaikissa tositäpärisissä tilanteissa. hajutin häivyttää kaikki näkyvissä olevat viholliset



PÄÄLLIKKÖ



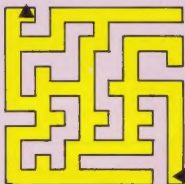
36 Maanalaisuus odottaa. Nyt et enää löydä nakkioskeja. Sinulla on rajoitettu määrä taikajuomauutetta ja teevadillinen Muukalaisia odottaa sinua. Sisulla eteenpäin!

37 Ylös taas

38 Alas kylmään

39 Ylös lämpöön

40 Mukava T. Rex odottaa sinua; mutta hän ei ole ollenkaan niin vaikea pala, kuin miltä näyttää. Käytä jo oppimaasi tekniikkaa. Hyökkää, kun olet näkymätön.



41 Tästä pääset ylös kun olet kukistanut T. Rexin.

42 Viimeisen kerran: alas

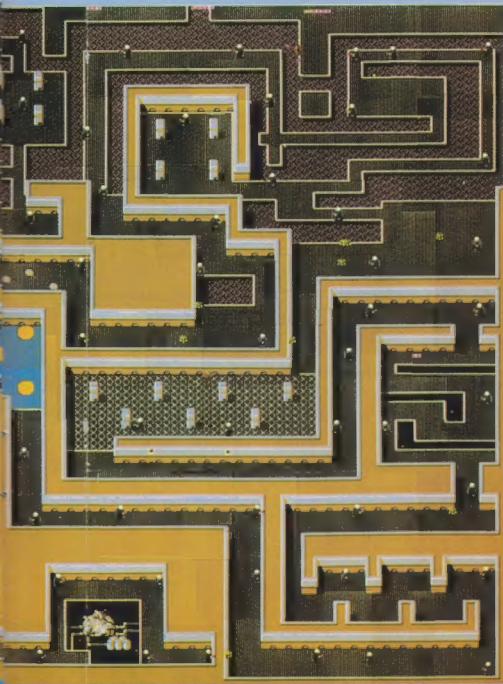
43 Vihdoinkin ylös - lopullisesti!

44 Onneksi oikoon, olet löytänyt teevadin. Mutta älähän vielä huokaise helpotuksesta.



UFO -TASANNE

UFO-tasanteen läpäiseminen on todella vaikeata. Vihollinen ei jätä sinua hetkeksikään rauhaan, ja kaikki käytävät näyttävät samanlaisilta. Yritä saada luotisi kantoalue mahdollisimman pitkäksi asettamalla aina mahdollisimman hyvään paikkaan käytävässä. Varo Seinänsyöjiä!



Täällä ei ole sekoittavia portaita. Pääset perille kartan avulla. Kaikki täällä olevat viholliset ovat hieman vaarallisempia kuin ne, jotka tapasit aiemmin. Pyssysi on oltava jatkuvasti täydeksi ladattuna. Sitä tarvitaan!

Piiska vai pyssy?

Täällä piiska saattaa toimia paremmin kuin pyssy. Mutta pidä pyssysi ladattuna kaiken varalta.

Lue kartta huolellisesti. Kaikki käytävät näyttävät samanlaisilta. On turhaa taistella "tarpeetomien" vihollisten kanssa.

Pidä Hajutin jatkuvassa valmiustilassa A-napin avulla niin, että saat Lurkin apuusi tarvittaessa. Voi vaikuttaa siltä, että sinulla on tilanne hallussa, mutta vihollinen saattaa hetkessä muuttua ylivoimaiseksi.

Päihitä päätietokone

Päätietokone ampuu sinua kohti kolmesta eri kohdasta. Alhaalla on kaksi lasertykkiä ja ylhäällä yksi. Päihitä ensin kaksi alhaalla olevaa piiskan ja/tai pyssyn avulla. Säästä ohjukset kolmasta konetta varten. Kuten tavallista, kannattaa sinun oila näkymätön.



Kun olet tuhonnut ensimmäiset kaksi lasertykkiä, on monta paikkaa, jossa voit seistä rauhassa. Anna vihollisten ammusten kierittää sinut. Tuhoa kolmas tietokone muutamalla hyvintähdätyllä ohjuksella!

Onneksi oikoon!

GAME BOY

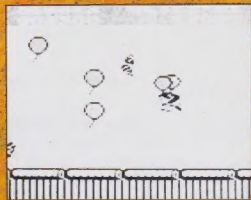
Nintendo

Balloonkid

Pikku Kimmo on kidnapattu. Aliisan, Kimmon isosiskon, on pelastettava hänet. Balloonkid on yksinkertainen ja mukava peli, joka sopii myös perheen pienimmille. Sinä ohjaat pientä Alisaa, joka lentää ilmapallojen avulla.

Kevyet tiedot:

Pelin nimi: Balloonkid
Pelityyppi: Seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1
Salasana: Ei



Lähde pelastamaan Kimmoa kahden ilmapallosi avulla. Matkallasi tapaavat lintuja, puukuoriaisia, palavia palloeläimiä ja muita ihmeellisiä olentoja, jotka kaikki koettavat pysäyttää matkantekosi. Mikäli ilmapallosi räjähtää, voit puhalltaa uuden. Silloin tällöin löydät pelistä Game Boyn. Jos menet sisälle peliin, pääset bonusradalle, jossa sinulla on mahdollisuus saada lisäelämä.

Balloonkid on suloinen pieni peli, joka sopii kaikenikäisille ja -kokoiselle. Se tuo tervetullutta vaihtelua esim. Actionpeleihin. Peli ei vaadi mitään erityisiä taitoja, mutta on taatusti hauskaa ajanvietettä!

Me haluamme tietää -kilpailu

Ensiksi kiitämme lukijoita kaikista vastauksista, joita tulvi tänne tuutin täydeltä. Olemme iloisia, että saimme näin paljon palautetta, josta vielä suurin osa oli erittäin myönteistä! Pyrimme tietysti kehittämään lehteämme jatkuvasti lukijoiden toivomaan suuntaan.

Uutuuspelien esittelyt, pelivinkit, Box Mario ja lyhyet sarjakuvat kuuluivat lukijoiden suosikkeihin. Kukapa voisikaan vastustaa pieniä kuplivia hihityksiä, jotka pulpahtavat lehteä lukiessa. Ja tietenkin, mitä olisikaan Nintendo-lehti ilman kunnan vinkkipaketteja ja peliesittelyjä! Karttoja toivottiin lisää - julkaisemme niitä heti, kun ehdimme niitä tekemään.

Ja sitten voittajat, joille on toimitettu Nintendo-hupparipuku lupauksen mukaan:

VESA IHANAINEN, Saarijärvi
TEEMU LAUSMAA, Oulu
TEIJA SILVÁN, Jämsä

Onnea voittajille!

PRO'S CORNER

Kirjoita Pro's Corneriin! Tällä palstalla vastaamme pelin etenemistä koskeviin kysymyksiin. Mutta yritäpä ensin oikein kovasti itse ratkaista pulmasi! Jollet kuitenkaan uusienkaan yritysten jälkeen onnistu, osoite on: PRO'S CORNER, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI. Kuoreen tai korttiin merkintä Pro's Corner.

Mikä peli sopii vasta-alkajalle?

"Vasta-alkaja"

Kaikki Mario-pelit, Batman, Mega Man ja Teenage Mutant Hero Turtles sekä tietysti Tetris.

Metal Gear

Metal Gear -pelin rakennuksessa 2 oleva hirviö on pulmanani. Kyseessä on ensimmäinen hirviö. Miten se voitetaan?

Juha-Pekka Jokinen, Forssa

Kyseinen konehirviö tuhotaan käsikranaateilla.

Zelda 2

Haluaisin tietää, mistä löydän ristin Zelda 2 -pelissä. Olisin todella kiitollinen vastauksesta.

Janne Sorvari, Porvoo

Risti löytyy kuudennesta palatsista.

Simon's Quest

Minulla olisi muutama kysymys Simon's Quest -pelistä:

1. Mistä löydän Draculan sydämen?

2. Mistä löydän timantin?

3. Missä on Draculan veitsi?

4. Valkosipulin antaminen lautturille ei auta. Miksei?

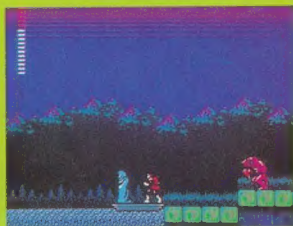
5. Mitä hyötyä on sormuksesta ja kynnestä?

"Vaadin vastausta"

1. Mene toisen kartanon luona aloituspaikasta oikealle, kunnes tulet järven rannalle. Kyykisty joko sininen tai punainen kristallipallo sylissäsi.

2. Kolmannelta kartanosta vasemmalle tapaavat vanhan mummon, joka antaa timantin sinulle. Sitä ei tarvitse kaivaa esiin mistään.

3. Veitsiä on kolme: kultaisen veitsen saat päihitettyäsi vampyyrin kolmannessa kartanossa, hopeisen veitsen saat Camillan hautausmaalta, kun laitat valkosipulia "käsien" väliin ja tikarin ostat kauppiaalta Jova-kylässä.



4. Kaikki saamasi vihjeet eivät toimi. Tässä yksi hämäävä johtolanka.

5. Niillä ei ole muuta virkaa kuin että niitä tarvitaan Draculan rakentamisessa. Et pääse Castlemanian linnaan ilman niitä.

Legend of Zelda

Miten Legend of Zelda -pelissä voi tuhota Gleeokin? Mistä saa pillin? Mitä täytyy käyttää, että löytäisi näkymättömät luolat?

"Zelda-hullu"

Gleeokin tuhoat parhaiten nuolella. Pilli on viidennessä palatsissa. Luolia löytyy huilun, kynttilän tai pommin avulla sekä kävelen.

Super Mario Bros, Kung Fu, Punch-Out

1. Voiko Super Mario Bros. -pelissä hypätä lipputangon yli ja jos voi, niin miten?

2. Miten Kung Fu -pelin neljännen kerroksen pomon voittaa?

3. Onko vinkkejä Mike Tysonin päihittämiseen Punch Out -pelissä?

Jaana Pellikka, Helsinki

1. Super Mario Bros -pelissä on ainoastaan yksi maailma, jossa tämä onnistuu, eli se maailma, jossa ensin hyppäät alas-päin liikkuvalle tasolle. Jos heti hyppäät siitä voimakkaasti eteenpäin, pääset lipputangon yli.

2. Sinun täytyy lyödä kerroksen velhoa kaksi kertaa mahaan kahdesti peräkkäin.

3. Jos haluat jymäyttää Tysonia, pitää sinun lyödä häntä päähän samalla, kun hän räpyttelee silmiään.

Track & Field 2

Kysyisin, miksi en saa annettuja koodeja sopimaan Track & Field 2 -pelissä?

Jari-Pekka Kaukokari, Pekkola

Sinulla on amerikkalaisen pelin koodit, jotka eivät toimi Suomessa. Löydät Suomessa toimivia koodeja sekä tästä lehdestä että tulevista numeroista.

Legend Of Zelda

Mistä löydän taika-avaimen Zelda -pelissä?

Petri Ranta, Hyvinkää

Avain löytyy Kasuton kaupungista.

Goonies 2

Mistä löydän kynttilän pelissä Goonies 2?

"Pimeä"

Kynttilä löytyy vesiputousmaailmasta.